

INTERFAZ VISUAL EN LA IDENTIDAD DEL ARTE. EL LENGUAJE Y LA PERCEPCIÓN ESTÉTICA.

Javier Domínguez Muñino

*Doctorando en la Universidad de Sevilla **

RESUMEN

La identidad artística ha sido un fenómeno, a través del tiempo, con una serie de interfaces visuales que ayudaron a definirla; aclarando las funciones de los mensajes artísticos, y generando la intersubjetividad (de la interacción social de experiencias estéticas). El lenguaje es un factor influyente para el significado de esa identidad.

I. INTRODUCCIÓN

La “interfaz” es un concepto académicamente vinculado a las ciencias informáticas, que describe la conexión física y funcional entre dos términos independientes. No obstante, el rango polifacético de esta idea ha contribuido a su próxima ampliación semántica en que se habla también de “conexión lógica”, así como se extiende la palabra al ámbito general, introduciendo la idea de “frontera”.

La interfaz visual es un fenómeno “transcrónico” (sucedido a través del tiempo), que se desplaza en distintas etapas convertidas en su medio físico. Supone un preciado paradigma de interacción en distintas fases del tiempo, en que el

* Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal.

patrimonio inmaterial de los convencionalismos históricos reconoce un proceso de relación.

II. LA EXPERIENCIA INTERACTIVA EN LA CULTURA VISUAL

La interrelación de elementos dialogantes es un fenómeno sin el cual sería imposible explicarse hoy día la función comunicativa de las Artes Visuales, comprendidas como un paradigma de interactividad social. No sólo porque cumplen una serie de factores relativos y circunstanciales, sino también porque describen el empuje de fuerzas críticas que a lo largo de la Historia de la cultura visual –cuyo crecimiento ha sido exponencial- han fomentado los diferentes consensos que institucionalizaron el arte en una categoría.

Desde los modelos educativos actuales también se ha promulgado un enfoque cuidadosamente atento con la interacción individual y social; hablamos del Constructivismo, de Jean Piaget, y el Aprendizaje Significativo, de David Paul Ausubel. Estos modelos, inspirados en algunos de sus principios esenciales en la Escuela alemana de la Teoría de la Gestalt, involucran al sujeto reflexionando acerca de su aptitud interactiva, donde la conciencia humana relaciona los modelos visuales (denominados “pattern” por la Gestalt) para la asimilación y comprensión de sucesivos modelos o referencias visuales.

Las manifestaciones artísticas, plásticas y/o visuales, siempre fluyen de sus propios contextos donde la interacción social ha desempeñado una función imprescindible. Tanto en las obras que revelan la psicología individual de su genuino autor, como en producciones artísticas que responden a cánones históricos (hablamos de estereotipos tipificados), siempre existe un acueducto de influencias que canalizan los modelos de representaciones anteriores o coetáneas para motivar la nueva creación. A este fenómeno procesal denominaré “Interfaz Intersubjetiva”; conexión entre las distintas subjetividades que, coetáneas o diferidas en el tiempo, fomentan un tipo de experiencia estética de carácter colectivo y sinérgico.

En la conciencia humana anidan mecanismos psicológicos que describen algunos de los procesos involucrados en la experiencia estética y creativa. Dos paradigmas importantes son la imaginación y la fantasía; fenómenos mentales habitualmente interpretados bajo una misma concepción semántica.

No obstante, algunos autores como Heidegger han distinguido ambos conceptos. El filósofo alemán nos describe que “las imágenes poéticas son imaginaciones, en un sentido especial: no meras fantasías e ilusiones sino imaginaciones (resultado de meter algo en imágenes), incrustaciones en las que se puede avistar lo extraño en el aspecto de lo familiar” (Heidegger, 1994). En contraposición, la fantasía no establece conexión con las referencias del mundo externo en la misma medida, a pesar de que igualmente fluye de un contexto influenciado inevitablemente. Esta distinción determina aproximadamente la cualidad de nivelación o gradación en que pueden calibrarse los distintos fenómenos de experiencias intersubjetivas, en cuya gestación y desarrollo se puede evaluar la interfaz visual desde distintos parámetros. Un ejemplo lo describe el acto de una creación artística donde predomina la intención crítica de representaciones anteriores (versiones de un código estilístico, etc...), frente a relatos visuales que evocan lo onírico (como sucede en el Surrealismo) o lo abstracto; literalmente abstraído de los modelos y estructuras formales de la realidad exterior, aunque inspirados en ésta.

En relación a estos mecanismos psicológicos descritos, se comprende de nuevo el fenómeno de la interacción e intersubjetividad como base de la codificación que construye las semióticas del lenguaje visual. Es decir, las formas creadas parten de lo imaginado y fantaseado, así como proceden de la información visual que hemos percibido, interpretado y reorganizado.

La proliferante cultura visual, donde predomina el reciclaje visual, es un gran sistema simbiótico de gestión de información producida por una red de individuos, muchos de ellos carentes de una formación artística académica que actúe de filtro para convertir las imágenes en productos selectivos según criterios formales. Pero el consumo de este tipo de información visual, ha fomentado romper un poder asimétrico en que sólo algunos elegían los mensajes creativos que serían recibidos por el amplio público.

Su principal ventaja es que ayuda a evitar un control estético determinado por un canon, preservando la heterogeneidad de los individuos.

No obstante, su principal desventaja es la posible degeneración de calidad visual, donde los mensajes visuales o estéticos son gobernados por una sociedad no formada profesionalmente en su amplia mayoría. Un ejemplo de esto es gran parte de la información visual divulgada en Internet.

Pues a veces, prácticas artísticas como el Net.Art carecen de filtros o criterios selectivos previos, provocando opiniones que preconizan la pérdida del concepto artístico como una categoría tradicionalmente institucionalizada y bien definida.

Esta cuestión planteada, propone un conflicto ético entre la libertad de una multitud de singularidades, y la necesidad de delimitar una definición semántica que permita establecer el arte como una categoría unificada.

Recuperando el concepto de “Interfaz Intersubjetiva”, nos hallamos ante un planteamiento de carácter “transmaterial” (es decir, presente a través del tiempo). Pues el fenómeno de la interacción estética social se ha desarrollado a través de distintos períodos y generaciones, representando las culturas visuales vividas en cada momento. Aun así, la búsqueda de una definición artística ha sido algo constante, a veces desarrollada a partir de reinterpretar, versionar o criticar los modelos anteriores que precedieron. De este modo, el concepto de raíz continúa existiendo aunque aplicado a diferentes soportes (corrientes artísticas, códigos de estilos, etc).

Por ello hablamos de “reciclaje visual” al referirnos a la existencia de una serie de “Interfaces Intersubjetivas”; que son, las conexiones entre las manifestaciones artísticas que se han desarrollado en momentos diferentes, según los cánones o estereotipos de cada sociedad. Pues como explica el autor peruano Joffré Lucero; “las evidencias de las experiencias estéticas reproducen, en el juego de su comunicación, las tipificaciones y estereotipos propios de cada sociedad” (Joffré, 2005).

El hecho de la interfaz visual ha significado que en el tiempo se desarrolle una cadena de conexiones entre imágenes y percepciones que pertenezcan a diferentes momentos.

III. LA IDENTIDAD VISUAL Y EL LENGUAJE

La percepción visual se somete a la estructura del propio sistema nervioso, tal y como demuestra la teoría neurofisiológica de Sémir Zeki. Nuestra propia naturaleza condiciona inevitablemente la subjetividad inicial. En otro orden, esa subjetividad inicial se relaciona con su entorno generando la intersubjetividad.

Pero la identidad de las cosas no sólo depende de nuestra fisiología (estructura con la cual percibimos la información visual), sino que también se ve influenciada por el propio lenguaje con que codificamos nuestra comunicación. En relación a esto, el autor polaco Alfred Korzybski –influyente en la Teoría alemana de la Gestalt-, señala que la estructura del lenguaje también condiciona nuestra percepción de las cosas.

El autor explica la abstracción mental que hacemos de ciertos elementos y caracteres que conforman la naturaleza, describiendo una serie de influencias que ejerce en la percepción. Pues algunas percepciones, aun sin estar vinculadas a las palabras porque sólo sean imágenes, se ven radicalmente afectadas o condicionadas por el lenguaje que utilicemos para presentarlas (Korzybski, 1994).

Esto nos demuestra la importancia del discurso semántico en torno a las artes plásticas y visuales, donde las justificaciones y los razonamientos del sujeto emisor son un pilar fundamental en la percepción de la identidad del arte.

Pues el público en general –que canaliza el mensaje artístico- necesita un contenido semántico que le ayude a comprender la información visual. De este modo, los sujetos podemos identificar las obras de arte con aspectos de nuestra propia vida, logrando de esa información visual un Aprendizaje Significativo.

BIBLIOGRAFÍA

-Heidegger, Martin. *Conferencias y artículos*. Editorial Serval, Madrid, 1994, página 175.

-Joffré Lucero, Jorge. *Apuntes para una Interacción de la Experiencia Estética desde su Carácter Postmoderno*. Revista *Dispersión*, Instituto Psicología y Desarrollo, Lima, año II, número 6, diciembre de 2005.

-Korzybski, Alfred. *Ciencia y sensatez: Una introducción a los Sistemas no aristotélicos y a la Semántica General*. Instituto de la Semántica General, 1994, 5ª edición.